

Realismus für alle

GTR

Rennspiel-Hasser aufgepasst! GTR ist nicht nur für Profis, sondern auch für Gelegenheits-Raser eine Offenbarung. Steigen Sie ein!

Ferrari, Lamborghini, Dodge Viper – das klingt nach einem neuen **Need for Speed**. Falsch, die Rede ist von **GTR**. Auf der E3 war **GTR** das Rennspiel-Highlight schlechthin: beinhardt Simulation, superbe Grafik, realistischer Sound. Endlich konnten wir jetzt auch den Arcade-Modus ausführlich spielen und geben Entwarnung: Jeder Gelegenheitsspieler kann dank subtiler Fahrhilfen und gezähmten Gegnern sofort mit **GTR** Spaß haben, selbst mit Tastatur oder Gamepad statt Lenkrad.

Mit Gefühl zum Sieg

Die Faszination erschließt sich Profis wie Einsteigern schnell: **GTR** hat Benzin im Programm-

code. Die Autos sind innen wie außen liebevoll detailliert, der Sound dröhnt rau aus den Boxen und die Strecken wirken wie frisch aus einer TV-Übertragung. Wichtiger ist jedoch das Fahrverhalten der PS-Monster aus den GT- und NGT-Serien. Wer ohne jede Fahrhilfe über Donington Park oder den Motorsportpark Oschersleben brettert, muss schon viel Gefühl im Fuß haben. Die Wagen reagieren empfindlich auf jeden Gasstoß, holpern polternd über Bodenwellen und untersteuern bei falschem Setup. Die fast fertige Version zeigt: Erfahrene Rennspieler finden in **GTR** eine der anspruchsvollsten und realistischsten Simulationen.

Rasen ohne Reue

Und was ist mit Rennsportfans, die nicht stundenlang für eine Strecke üben wollen? Die ohne Setup-Fummerei einfach mal ein paar Computergegner versenken möchten? Die starten einfach den Arcade-Modus. Der bietet sogar fünf vorgegebene Schwierigkeitsgrade, die sich in der Anzahl der Fahrhilfen und dem Können der Gegner unterscheiden. Im Arcade-Modus ist es möglich, ähnlich wie in **Need for Speed** mit Tastatur über die Strecken zu heizen und Kontrahenten ins Grün zu schieben. Wer's ein bisschen anspruchsvoller mag, der reduziert einfach schrittweise die Fahrhilfen wie Lenkassistent oder Schleuderkontrolle. Das motiviert!

Den Kopf verdreht

Sind Ihnen die Computergegner zu langweilig geworden, geht's



In Monza versuchen wir, zwei Ferrari 360 Modena kurz vor der Schikane zu überholen.



Die detailgetreue Umsetzung der Fahrzeuge und Rennstrecken ist bis dato unübertroffen.

im Multiplayer-Modus (per LAN und Internet) zur Sache. Im Rennen gegen menschliche Piloten dürfte es sich besonders lohnen, dass **GTR** das (innovative) »TrackIR«-System unterstützt. Dieses kleine Gerät empfängt per Infrarot Ihre Kopfbewegungen und setzt diese entsprechend im Spiel um. Während Sie zum Beispiel mit knapp 300 km/h über die Strecke von Monza rasen, können Sie sich schnell nach allen Seiten umsehen, oh-

ne die Hände vom Lenkrad nehmen zu müssen. Das sorgt für Realismus und kommt Einsteigern wie Profis zugute.

Erstaunlich: Der Hardware-Hunger unserer Preview-Version hält sich trotz der Detailfülle in Grenzen. So konnten wir in 1024 x 768 Bildpunkten, allen Details und 6-fachem Anti-Aliasing ruckelfrei über den Grand-Prix-Kurs von Spa in Belgien heizen. Unser Rechner: 2,0 GHz, 512 MByte RAM und Radeon 9800 Pro. **FS**



In der Cockpitsicht ist das Rennerlebnis intensiver. Per »TrackIR« erkennt das Spiel Kopfbewegungen.



Während des Rennens verschmutzen Fahrzeuge (Radkasten) und Strecke nach und nach.

GTR

Genre: Rennspiel
Termin: November 2004

Entwickler: Simbin
Status: zu 90% fertig

Florian Stangl: »Da auf der E3 nur die Modi Semi-Pro und Simulation spielbar waren, befürchtete ich eine ähnlich anspruchsvolle Profi-Rasereri wie Richard Burns Rally. Weit gefehlt: GTRs Arcade-Modus macht Einsteigern mächtig Laune und führt sie langsam an die realistischeren Varianten heran. Damit dürfte das Spiel für jeden Motorsport-Freund ein gefundenes Fressen werden. Vor allem freue ich mich schon auf die Online-Rennen!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



-  CD/DVD: Video-Special
-  GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK J23